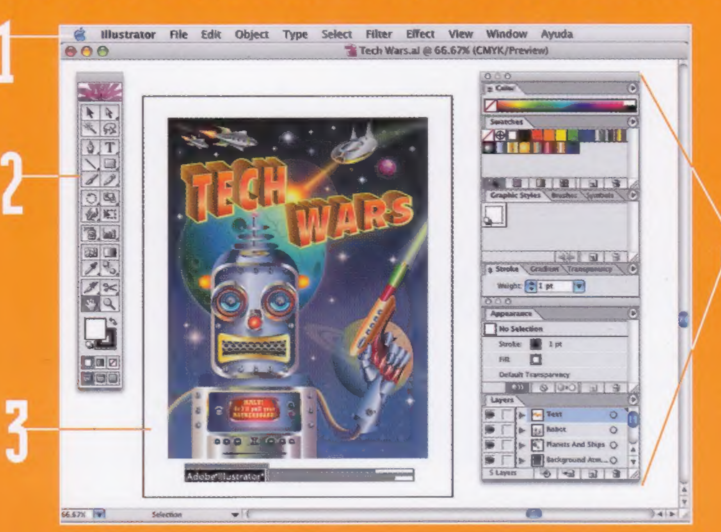
Illustrator CS ▸▸▸ ADOBE

PC WORLD PERÚ

Illustrator es uno de los estándares en gráficos vectoriales para la industria de impresión, web y otros medios. Esta nueva versión denominada CS, también es conocida como Illustrator 11.0.



1 2 3 4

▸ **1. Menús:** La barra de menú contiene los comandos mediante los cuales se pueden realizar las diferentes tareas.

▸ **2. Caja de Herramientas:** Alberga las diferentes herramientas para dibujar y editar un trabajo de línea.

▸ **3. Artboard:** También conocido como tablero de trabajo, representa el área imprimible que puede contener un trabajo de línea. Las dimensiones no concuerdan necesariamente con el tamaño de la página.

▸ **4. Paletas:** Las paletas ayudan a monitorear y modificar los trabajos de línea.

▸▸▸ ALGUNAS NOVEDADES

▸ Tratamiento de textos y tipos de letra

▸▸ Nuevos estilos para caracteres y párrafos, que permiten ahorrar tiempo cuando se da formato a un texto.

▸▸ Soporte para tipos de letras OpenType, cuyo formato toma las ventajas de los tipos de letra TrueType y PostScript, y aprovecha la codificación de caracteres Unicote.

▸▸ Nueva paleta OpenType, que añade funciones tipográficas profesionales, siendo la principal, el reemplazo alterno de caracteres (por ejemplo fracciones, etc.).

▸▸ Se incluye también el Adobe Every-line Composer, que permite componer y editar párrafos optimizados, evitando cortar manualmente líneas con guiones. (minimal hypehnation).

▸▸ Nueva paleta Glyphs (un Glyph es la representación visual de un caracter), que permite acceder con facilidad todos los caracteres de un tipo de letra, sin la necesidad de memorizar combinaciones de teclas o recurrir a aplicaciones externas.

▸▸ Nuevo Kerning Óptico, que produce un espaciado óptimo entre los caracteres.

▸▸ Nuevo Alineamiento Óptico de Márgenes, que ajusta la posición de la puntuación y los caracteres de texto al final de una línea, para mejorar visualmente los bordes de un bloque de texto.

▸▸ Nuevo menú de tipos de letra WYSIWYG (Lo que ve, es lo se recibe), que muestra cada tipo de letra en su forma visual y no solo por el nombre del tipo. Esta opción puede desactivarse.

▸▸ Nuevo submenú Texto sobre un Trazado, en el menú Texto, que alcanza cinco opciones de alineación preconfiguradas.

▸ Soporte mejorado para los archivos de documentos portátiles PDF.

▸▸ Compatibilidad con Adobe Acrobat 6.0 y la versión 1.5 de archivos PDF, que permite incluir en los archivos PDF capas, marcas de impresora, degradados.

▸▸ Se puede aplicar estilos acoplados de transparencias al momento de grabar en el formato PDF.

▸ Capacidades de Impresión expandidas

▸▸ Nueva interfase de impresión, que elimina los cuadros de diálogo de Ajuste de Página y Ajuste de Separaciones, y los incluye en un nuevo cuadro de diálogo Imprimir.

▸▸ Se puede especificar todos los parámetros de impresión desde este nuevo cuadro de diálogo, como impresión por partes (Tiling), tamaños de páginas, marcas de impresión, perfiles de color, los ajustes de acoplamiento de transparencias, etc.

Mejora en los efectos



▸▸ Con el efecto 3D, se puede transformar el tipo de letra o convertir un objeto en tres dimensiones. Se incluyen las opciones Extrusión, Bisel, Relieve y Art Mapping. Este efecto permite también, rotar los objetos y personalizar la iluminación.

▸▸ El efecto Scribble, ofrece una apariencia de mano alzada sobre cualquier imagen, logrando un efecto más casual y amigable.

Integración más estrecha con Microsoft Office

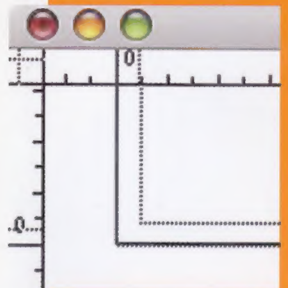
▸▸ Nueva función Grabar para Microsoft Office, que permite exportar rápidamente gráficos profesionales a documentos de autoría Microsoft.

Plantillas

▸▸ Se incluyen más de 200 plantillas profesionales, incluyendo 50 en idioma japonés.

▸▸ Nuevo comando Guardar como Plantilla, que permite grabar un documento propio como plantilla.

TRABAJANDO CON REGLAS, GRILLAS Y GUÍAS



▸ **Reglas:** Cuando se abre un nuevo documentos las reglas no están visibles, pero se pueden activar en cualquier momento. Las reglas se muestran en la parte superior y a la izquierda de la ventana de la ilustración. Para mostrar u ocultar las reglas, escoja *Vista•Mostrar Reglas / Ocultar Reglas*. El punto donde aparece el cero (0) en cada regla es denominado origen de la regla. Por defecto el origen de la regla se ubica en la esquina inferior izquierda del tablero de trabajo.

▸ **Grilla:** La grilla aparece como líneas o puntos situados detrás del trabajo y no pueden ser impresas. Sirven para alinear objetos o elementos en forma simétrica, ya que funcionan como marcas de ajuste.

Se puede escoger entre grillas con estilo de líneas o puntos, el color de la grilla, el espacio entre las líneas de la misma, o las líneas de grilla de subdivisión. Esta selección se puede realizar desde el cuadro de diálogo de *Preferencias•Guías y Grillas* en el menú *Edición* o *Illustrator*.

Para mostrar u ocultar la grilla, escoja *Vista•Mostrar Grilla / Ocultar Grilla*. Para ajustar un trabajo de línea a la línea de grilla, escoja *Vista•Ajustar a Grilla*.

▸ **Guías:** Las guías ayudan a alinear textos y objetos gráficos en la página y se comportan de un modo similar a las grillas, ya que no se pueden imprimir y pueden visualizarse como líneas o puntos. Se pueden crear dos tipos de guías:

▸▸ **Guías de Regla:** Son líneas rectas verticales u horizontales y abarcan todo el acho y el largo del área de trabajo.

▸▸ **Guías de Objeto:** Son objetos vectoriales como líneas, rectángulos u otro trabajo de líneas conformados por trazados, excepto los textos, que son convertidos como guías.

▸ Para crear una guía de regla, si las reglas no están visibles, seleccione primero *Vista•Mostrar Reglas*. Ubique el puntero en la regla de la izquierda para obtener una guía vertical, o en la regla superior para obtener una regla horizontal. Arrastre la guía de regla en la posición deseada.

▸ Para convertir un objeto en guía de objeto, selecciones un objeto o grupo de objetos, o una combinación de objetos y grupos. *Escoja Vista•Guías•Convertir en Guía*.

▸ Para mover, borrar o restaurar una guía asegúrese primero que las guías no están bloqueadas en el menú *Vista•Guías•Bloquear Guías*. Seleccione la guía que se desea mover, borrar o desbloquear, y siga una de las siguientes acciones:

▸▸ Mueva la guía arrastrándola o copiándola.

▸▸ Borre la guía presionando la tecla *Backspace* o *Delete*, o escoja *Edición•Cortar*, o *Edición•Borrar*.

▸▸ Borre todas las guías escogiendo *Vista•Guías•Borrar Guías*.

▸▸ Restaure la guía, volviendo la misma a un objeto gráfico regular, escogiendo *Vista•Guías•Restaurar Guías*.

▸ Para mostrar u ocultar las guías, escoja *Vista•Guías•Mostrar Guías*.

TRABAJANDO CON LAS FORMAS

Las diferentes figuras explicadas a continuación, se pueden crear arrastrando la herramienta seleccionada sobre el tablero de trabajo o haciendo clic sobre el mismo, para especificar las propiedades en un cuadro de diálogo.

▸ **Dibujando líneas rectas:** La herramienta *Segmento de Línea* crea líneas rectas individuales llamada segmentos de línea. También se puede utilizar la herramienta *Pluma*.

▸▸ Creando una línea recta por arrastre: Selecciones la herramienta *Segmento de Línea*. Ubique el puntero donde desea que comience la línea, y arrastre hasta donde se desea que termine la línea. Puede presionar la tecla *Alt* u *Opción* para extender desde ambos lados del punto referencial. Presionando la barra de espacio, se puede cambiar desde dibujar a mover la línea. También se puede presionar la tecla *Shift*, para obtener un ángulo constante a 45 grados.

▸▸ Creando una línea recta, especificando las propiedades: Seleccione la herramienta *Segmento de Línea*, y haga clic donde desea que comience el segmento. Ajuste cualquiera de las siguientes opciones en el cuadro de diálogo emergente: *Largo total*, *Ángulo desde el punto de referencia de la línea*, *Relleno de la Línea*. Haga clic en *Ok*.

▸ **Dibujando rectángulos y elipses:** Cuando se crea un objeto con cualquiera de las herramientas *Rectángulo*, *Rectángulo Redondeado* y *Elipse*, aparece un punto de centro en el objeto. Este puede ser usado para arrastrar o alinear el objeto con otros elementos.

▸▸ Creando un rectángulo o elipse por arrastre de los extremos: Seleccione la herramienta correspodiente. Posicione el puntero en uno de las esquinas o extremos de la forma que se desea crear, y arrastre diagonalmente hasta que la figura esté del tamaño deseado. Puede presionar la tecla *Shift* para mantener la herramienta en múltiplos constantes de 45 grados, mientras se crean cuadrados con la *Herramienta Rectángulo*, o círculos con la *Herramienta Elipse*. Se puede presionar la tecla *Alt* u *Opción*, para dibujar desde el centro hacia fuera.

▸▸ Creando un rectángulo o elipse especificando dimensiones: Seleccione la herramienta *Rectángulo*, *Rectángulo Redondeado* o *Elipse*. Haga clic donde desea ubicar la esquina superior izquierda del objeto que va a crear. También puede presionar *Alt* u *Opción* donde desea ubicar el centro del objeto. Ajuste cualquiera de las siguientes opciones en el cuadro de diálogo emergente: *Ancho y Alto*, *Radio de la esquina* (solo con la herramienta Rectángulo Redondeado). Un valor de cero, crea un objeto con esquinas cuadradas. Haga clic en *Ok*.

▸ **Dibujando Polígonos:** La herramienta *Polígono* crea un objeto con un número especificado de lados, cada uno de los cuales tiene la misma distancia desde el centro del objeto.

▸▸ Creando polígonos por arrastre: Seleccione la herramienta *Polígono* y posicione el puntero en el centro del que se desea crear. Arrastre hasta que el polígono alcance el tamaño deseado. Puede presionar la tecla *Shift* para mantener la herramienta en múltiplos constantes de 45 grados, mientras se crea el polígono. También se puede presionar la barra de espacio para mover el polígono mientras la dibuja. Utilice las teclas de dirección arriba o abajo para añadir o borrar la cantidad de lados del polígono. Arrastre el puntero en forma circular para rotar el polígono

▸▸ Creando un polígono especificando dimensiones: Seleccione la herramienta *Polígono* y haga clic donde desea ubicar el centro del mismo. Ajuste cualquiera de las siguientes opciones en el cuadro de diálogo emergente: *Radio* (para especificar la distancia desde el centro hasta el final de cada línea); *Lados* (para especificar la cantidad de lados en el polígono). Haga clic en *Ok*.

▸ **Dibujando Estrellas:** La herramienta *Estrella* crea objetos en forma de estrella con una cantidad dada de tamaño y número de puntos.

▸▸ Creando estrellas por arrastre: Seleccione la herramienta *Estrella*. Posicione el puntero en el centro de la estrella que desea crear, y arrastre hasta que la estrella alcance el tamaño deseado. Puede presionar la tecla *Shift* para mantener la herramienta en múltiplos constantes de 45 grados, mientras se crea la estrella. También se puede presionar la barra de espacio para mover la estrella mientras la dibuja. Utilice las teclas de dirección arriba o abajo para añadir o borrar la cantidad de lados de la estrella. Presione la tecla *Control* o *Comando* para mantener el radio interior constante. Presione la tecla *Alt* u *Opción* para mantener los lados de la estrella rectos. Arrastre el puntero en forma circular para rotar la estrella.

▸▸ Creando una estrella especificando dimensiones: Seleccione la herramienta *Estrella*. Haga clic donde desea ubicar el centro de la estrella. Ajuste cualquiera de las siguientes opciones en el cuadro de diálogo emergente: *Radio 1* (para especificar la distancia desde el centro hasta punto interno); *Radio 2* (para especificar la distancia desde el centro hasta punto externo); *Puntos* (para especificar la cantidad de puntos de la estrella). Haga clic en *Ok*.

►►► UTILIZANDO LAS HERRAMIENTAS

- Para mostrar la caja de herramientas escoja *Ventana•Herramientas.*
- Para mostrar el nombre de la herramienta, coloque el puntero sobre ella.
- Para especificar si se mostrará u ocultará el nombre de la herramienta, escoja *Edición* o *Illustrator•Preferencias•General*. Seleccione *Mostrar Nombre de Herramientas*, deseleccione la opción para ocultar y seleccione *Ok*.

Selección. Permite seleccionar objetos enteros

Varita Mágica. Selecciona objetos con características o atributos similares.

Pluma. Dibuja líneas rectas y curvas para crear objetos.

Añadir Puntos Ancla a trazados.

Borrar Puntos Ancla de trazados

Convertir Puntos Ancla. Cambia puntos suaves a esquinas y viceversa.

Segmento de Línea. Dibuja segmentos de líneas rectas individuales.

Arco. Dibuja segmentos de curvas individuales de forma cóncava y convexo

Espiral. Dibuja espirales en el sentido de las manijas del reloj y en sentido contrario.

Grilla Rectangular.

Grilla Polar. Dibuja grillas de cartas circulares

Brocha. Dibuja líneas a mano alzada y caligráfica, así como patrones y dibujos artísticos sobre trazados.

Rotar. Permite girar objetos alrededor de un punto fijo.

Reflejar. Permite reflejar objetos sobre una axisa fija.

Deformar. Permite moldear objetos con el movimiento del cursor.

Twirl. Crea distorsiones con giro dentro de un objeto.

Pucker. Desinfla un objeto.

Bloat. Infla un objeto.

Scallop. Añade varios detalles curvos al borde de un objeto.

Crystallize. Añade detalles en punta al borde de un objeto.

Wrinkle. Añade detalles en punta disparejos al borde de un objeto.

Rociador de Símbolos. Crea un conjunto de símbolos o agrega más símbolos a un conjunto existente.

Symbol Shifter. Permite mover conjuntos de símbolos.

Symbol Scruncher. Permite acercar los símbolos dentro de un conjunto.

Symbol Sizer. Permite cambiar el tamaño de los símbolos.

Symbol Spinner. Permite aplicar opacidad al conjunto de símbolos.

Symbol Styler. Permite aplicar un estilo seleccionado al conjunto de símbolos.

Acoplar en Malla (Mesh). Permite crear y editar acoplamientos y envolturas de acoplamientos.

Cuentagotas. Permite tomar una muestra de color o atributos de textos de un objeto.

Rellenar (Paint Bucket). Permite llenar objetos vectoriales con pintura o texto por defecto.

Medir. Permite tomar medidas de distancia entre dos puntos.

Rebanar. Divide el trabajo de línea en imágenes separadas para web.

Rebanar Selección. Permite seleccionar la imagen separada para web.

Mano. Mueve el tablero de trabajo dentro de la ventana de ilustración.

Página. Ajusta la grilla de página para controlar donde aparecerá el trabajo de línea en la página impresa.

Lupa. Incrementa y disminuye la vista de magnificación en la ventana de ilustración

Tijera. Permite cortar un trazado en un punto específico.

Cuchillo. Permite cortar objetos y trazados.

Mezcla (Blend). Crea una serie de objetos que se van mezclando, tanto en la forma como en el color de múltiples objetos.

Trazado Automático. Permite trazar el borde de una imagen de mapa de bits, para crear un objeto vectorial basado en la imagen.

Degradado. Ajusta los puntos iniciales y finales, y los ángulos de un degradado dentro de un objeto.

Gráfico de Columnas. Posiciona columnas verticales.

Gráfico de Columnas Apiladas. Apila columnas una sobre otra en forma vertical.

Gráfico de Barras. Posiciona columnas horizontales.

Gráfico de Barras Apiladas. Apila una columna una sobre otra en forma horizontal.

Gráficos de Líneas. Muestra la tendencia de uno o más sujetos de una sola vez.

Gráfico de Área. Muestra los totales, así como los cambios de valores.

Gráfico de Dispersión. Muestra puntos de información, basado en coordenadas x / y.

Gráfico en Forma de Pie. Crea un gráfico circular, mostrando porcentajes relativos de valores comparados.

Gráfico en Forma de Radar. Utiliza un circulo para comparar parámetros de valores en puntos dados de tiempo o categorías particulares.

Transformación Libre. Permite modificar el tamaño, rotar y distorsionar una selección.

Escalar. Permite modificar el tamaño de un objeto alrededor de un punto fijo.

Shear. Permite colocar un objeto en posición oblicua alrededor de un punto fijo.

Reshape. Permite cambiar o suavizar un trazado, manteniendo la forma del mismo.

Lápiz. Dibuja y edita líneas a mano alzada.

Suavizar. Permite crear un trazo suave en modo Bézier.

Borrador. Permite eliminar trazado y puntos ancla dentro de un objeto.

Rectángulo. Dibuja cuadrados y rectángulos.

Rectángulo Redondeado. Dibuja cuadrados y rectángulos con esquinas redondeadas.

Elipse. Dibuja círculos y óvalos.

Polígono. Dibuja polígonos de formas regulares y formas de múltiples lados.

Estrella. Dibuja objetos en forma de estrella.

Flama. Crea un efecto de flama o flama solar.

Texto. Crea textos individuales o cajas de textos, y permite ingresar y editar textos.

Área de Texto. Cambia trazos cerrados en cajas de textos, y permite ingresar y editar el texto dentro de ellas.

Texto sobre Trazado. Cambia un trazado en trazados con textos, y permite ingresar y editar el texto dentro de ellos.

Texto Vertical. Crea texto vertical y cajas de texto vertical, y permite ingresar y editar el texto dentro de ellas.

Área de Texto Vertical. Cambia un trazado cerrado en una caja de texto, y permite ingresar y editar el texto dentro de ella.

Texto Vertical sobre Trazado. Cambia un trazado en un trazado con texto vertical, y permite ingresar y editar el texto dentro de él.

Lazo. Selecciona puntos y segmentos de trazado dentro de objetos.

Selección Directa. Permite seleccionar puntos y segmentos de trazados dentro de un objeto.

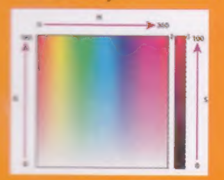
Selección de Grupo. Permite seleccionar objetos y grupos dentro de grupos.

SELECCIONANDO OBJETOS, SEGMENTOS DE TRAZADOS O PUNTOS ANCLA

- La herramienta de *Selección* permite seleccionar un segmento de trazado individual, un punto ancla o un objeto. Cualquier línea de dirección y puntos de dirección relacionados al segmento seleccionado, aparecerán para poder ser ajustados. Cuando la herramienta de Selección esta sobre un trazado u objeto no seleccionado, un cuadro sólido aparecerá próximo al puntero. Cuando está sobre un punto ancla de un trazado u objeto, se mostrará un recuadro vacío.
- La herramienta de *Lazo* permite seleccionar segmentos de trazados y puntos ancla, con solo dibujar alrededor de cualquier parte de un objeto.
- La paleta de *Capas*, permite seleccionar objetos individuales o múltiples. Se puede seleccionar un objeto único, todos los objetos de la capa o grupos enteros.
- La herramienta de *Selección Directa*, permite seleccionar puntos ancla o segmentos de trazados individuales haciendo clic directamente sobre ellos, o seleccionando un objeto entero o grupo. Se puede seleccionar uno o más objetos en un grupo de objetos.
- La herramienta *Varita Mágica*, permite seleccionar objetos de un mismo color, ancho de borde, color de borde, opacidad o del mismo modo de fusión, haciendo clic sobre el objeto.

TRABAJANDO CON EL COLOR

- **Modalidades de Color:** Los modelos de color soportados son: HSB (Color, Saturación y Brillantez), RGB (Rojo, Verde y Azul), Cuatricromía (Cyan, Magenta, Amarillo y Negro), Escala de Grises, y Web Safe RGB (colores seguros para web). Un modelo de color de documento determina como producirá la salida del trabajo de línea. El modo RGB es utilizado para trabajos a mostrarse en pantallas o proyectores, mientras que el modo CMYK, para documento que serán impresos utilizando las tintas de cuatricromía. Para cambiar el modo de color, escoja *Archivo•Modo de Color del Documento•RGB* o *CMYK*.

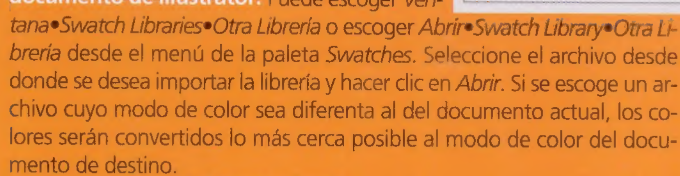






- **Generación de Tintas Directas (Spot):** Una tinta directa es una tinta especial mezclada previamente, y es utilizada para reemplazar o adicionar a las tintas de cuatricromía y requiere de un propia plancha de impresión en una prensa comercial. Las tintas directas son conocidas en como swatches y son creadas desde la paleta *Swatches*. Illustrator tiene una variedad de tintas directas predefinidas. Estas están organizadas en colecciones denominadas *Swatch Libraries* y pueden incluir colores, degradados y patrones. Cuando se carga una librería de color, aparece en una nueva paleta. Se puede seleccionar, ordenar y visualizar los colores, de igual modo como se utiliza la paleta Swatches, pero no se pueden editar, añadir, borrar algún color.





- ▸▸ **Para cargar un Swatch Library desde otro documento de Illustrator:** Puede escoger *Ventana•Swatch Libraries•Otra Librería* o escoger *Abrir•Swatch Library•Otra Librería* desde el menú de la paleta *Swatches*. Seleccione el archivo desde donde se desea importar la librería y hacer clic en *Abrir*. Si se escoge un archivo cuyo modo de color sea diferenta al del documento actual, los colores serán convertidos lo más cerca posible al modo de color del documento de destino.
- ▸▸ **Para cargar una librería propia:** Puede escoger *Ventana•Swatch Libraries* o escoger *Abrir•Swatch Library* desde el menú de la paleta *Swatches*. Seleccionar una librería desde el submenú: Diccolor, FOCOLTONE, HKS, PANTONE®, Sistema Macintosh (256 colores), Sistema Windows (256 colores), Toyo, Trumatch, Visibone2 (contiene los colores seguros para web), Web (contiene los 216 colores más utilizados por los navegadores de Internet sin importar la plataforma).

CREANDO TEXTOS

Se pueden crear textos sobre un punto, dentro de un área u objeto, o a lo largo de un trazado. Cuando se va ingresar texto, el puntero cambia por un punto de inserción con una caja punteada. La línea horizontal pequeña, cerca de la parte inferior del punto de inserción, marca la posición de la línea base del texto, que es sobre la cual el texto descansa. Las áreas de texto utilizan los limites de un objeto para controlar el flujo de caracteres. Cuando un texto alcanza el límite, automáticamente se ajusta para alcanzarlo dentro del área definida. Es muy útil para crear uno o más párrafos de textos.

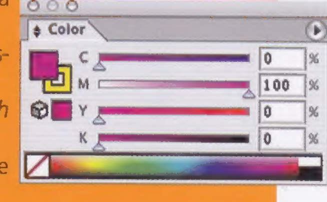
- **Ingresar textos sobre un punto:** Seleccione la herramienta *Texto* o *Texto Vertical*. Haga clic donde se desea que comience la línea de texto. Ingrese el texto deseado. Presione *Enter* para comenzar una nueva línea de texto dentro del mismo objeto de texto. Cuando se finalice de ingresar texto, haga clic en la herramienta de *Selección* para seleccionar el objeto de texto. También puede hacer *clic+Ctrl* o *Comando* en forma alternada.
- **Ingresar texto dentro de un área:** Debe definir los límites del área ya sea seleccionando la herramienta *Texto* o *Texto Vertical*, y arrastrando diagonalmente para definir un límite de área rectangular; o dibujar el objeto que se desea usar como un límite de área, para luego seleccionar la herramienta de *Texto*, *Texto Vertical*, *Área de Texto* o *Área de Texto Vertical*, y haga clic sobre cualquier parte del trazado del objeto. Una vez definido, ingrese el texto deseado. Presione *Enter* para comenzar un nuevo párrafo. Cuando se finalice de ingresar texto, haga clic en la herramienta de *Selección* para seleccionar el objeto de texto. También puede hacer *clic+Ctrl* o *Comando* en forma alternada.
- **Ingresar texto a lo largo de un trazado:** Seleccione la herramienta *Texto* o *Texto sobre un Trazado*. Si desea crear un texto vertical a lo largo de un trazado, seleccione la herramienta *Texto Vertical* o *Texto Vertical sobre un Trazado*. Luego, ubique el puntero sobre el trazado y haga clic para ingresar el texto deseado. Cuando finalice de ingresar el texto, haga clic en la herramienta de *Selección* para seleccionar el objeto de texto. También puede hacer *clic+Ctrl* o *Comando* en forma alternada.

APLICANDO RELLENOS DE COLOR Y BORDES A OBJETOS

- Un relleno (fill) es el área dentro de un trazado de un objeto. El borde (stroke) es el trazado o borde exterior de un objeto. Para aplicar colores a objetos, seleccione el objeto, seleccione el relleno o borde desde una de las siguientes opciones: *Caja de Herramientas*, *Paleta Apariencia*, *Paleta Color*, o *Paleta Capas*. Aplique un color al relleno o borde seleccionado, o un degradado al relleno, utilizando uno de los siguientes métodos:



- ▸▸ En la paleta color, mezcle un color utilizando las barras deslizantes o seleccione un color de la barra de color al extremo inferior de la paleta.
- ▸▸ Pique un color en el cuadro de diálogo de *Color Picker*. El Color Picker aparece haciendo doble clic sobre la caja de selección de color del relleno o borde de la caja de herramientas o de la paleta *Color*.



- ▸▸ Seleccione un color o degrado predefinido desde la paleta *Swatches*.
- ▸▸ Seleccione un color predefinido desde *Swatch Library*.
- ▸▸ Arrastre un color o degradado al trabajo de línea.
- ▸▸ Utilice la herramienta *Cuentagotas* o *Rellenar* para copiar atributos entre objetos.

►►► CREANDO TRAZADOS

► **Herramienta Lápiz:** La herramienta *Lápiz* permite dibujar trazados abiertos o cerrados, de un modo similar al trazarse un dibujo sobre un papel.

►► **Dibujar un trazado de forma libre:** Seleccione la herramienta *Lápiz* y ubíquela donde desea que comience el trazado y arrástrela para dibujar un trazado. Mientras se dibuja, una línea punteada seguirá al puntero. Para continuar el trazado de forma libre existente, asegurase que este esté seleccionado, y ubique la extremidad del lápiz sobre un punto final del trazado y arrastre.

►► **Dibujar un trazado cerrado:** Seleccione la herramienta *Lápiz* y ubíquela donde desea que comience el trazado. Arrastre para dibujarlo. Después de comenzar a dibujar, presione la tecla *Alt* u *Opción*. Cuando el trazado tenga la forma y el tamaño requerido, suelte el botón del mouse, pero sin dejar de presionar la tecla *Alt* u *Opción*. Al cerrarse puede soltar estas teclas.

►► **Conectar trazados:** Seleccione ambos trazados y seleccione la herramienta *Lápiz*. Ubique la herramienta donde desea comenzar desde un trazado, y comience a arrastrar hacia el otro. Luego de haber comenzado a arrastrar, presione la tecla *Ctrl* u *Opción*. La herramienta Lápiz, cambiará a un ícono de Lápiz con un punto ancla en la parte inferior. Arrastre hasta el punto final del otro, suelte el botón del mouse y la tecla *Control* u *Opción*.

►► **Añadir un nuevo trazado a uno existente:** Seleccione el trazado existente y luego la Herramienta *Lápiz*. Ubique la herramienta donde desea comenzar desde un trazado, y comience a arrastrar hacia el otro. Luego presione la tecla *Ctrl* u *Opción*. La herramienta Lápiz cambiará a un ícono de Lápiz con un punto ancla en la parte inferior. Arrastre dentro del trazado existente, suelte el botón del mouse y la tecla *Ctrl* u *Opción*.





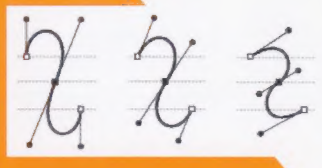
►► **Cambiar un trazado:** : Seleccione el trazado que se desea cambiar. Ubique la herramienta *Lápiz* sobre o cerca al trazado a redibujar. Arrastre la herramienta hasta que el trazados forme la figura deseada.

► **Herramienta Pluma:** Esta herramienta permite crear líneas rectas, y curvas suaves y fluidas. Cuando se selecciona un punto ancla utilizando la herramienta de *Selección Directo* o el *Lazo*, los segmentos muestran unas líneas de dirección en las cuales se visualizan, en los extremos, los puntos de dirección. El ángulo y el largo de las líneas de dirección determinan la forma y tamaño de los segmentos curvos de un trazado. Al moverlos se varía la forma de la curva. Estas líneas no pueden ser impresas.





Un punto suave (smooth point) siempre tiene dos líneas de dirección, las que se mueven juntas como una sola unidad recta. Cuando se arrastra el punto de dirección en cualquier dirección, ambas líneas se mueven simultáneamente, manteniendo una curva continua sobre el punto ancla. En contraparte, un punto esquina (corner point), puede tener una, dos o más líneas de dirección, dependiendo si el punto ancla reúne uno, dos o más segmentos respectivamente. Las líneas de dirección de los puntos esquina mantienen la esquina utilizando diferentes ángulos. Cuando se arrastra el punto de dirección de un punto esquina, la otra línea de dirección no se mueve.



Las líneas de dirección son siempre tangenciales (perpendicular al radio de la curva) a la curva sobre los puntos ancla. El ángulo de cada línea de dirección determina la cuesta de la curva, y el largo de cada línea de dirección determina el alto o profundidad de la curva.

►► **Dibujar un segmento de línea recto:** Seleccione la herramienta *Pluma*. Ubíquela donde desea comenzar el segmento, y haga clic para definir el primer punto ancla (no arrastre el puntero). El punto ancla se mantiene seleccionado (sólido) hasta que se añada el próximo punto, que es cuando aparecerá el segmento de línea. Haga clic nuevamente donde se desea que termine el segmento. Puede continuar haciendo clic para crear segmentos adicionales. Para completar el trazado siga una de las siguientes opciones:

►►► Para cerrar un trazado, ubique el puntero de la herramienta Pluma sobre el primer punto ancla. Un pequeño círculo aparecerá próximo a la herramienta Pluma, cuando se posiciona correctamente. Haga *clic* para cerrar el trazado.

►►► Para dejar el trazado abierto, haga *clic* + *Ctrl* o *Comando* sobre cualquier posición lejos de todos los objetos, o escoja *Selección•Deseleccionar*, o seleccione una herramienta diferente de la caja de herramientas.



►► **Dibujar segmentos curvos:** Seleccione la herramienta *Pluma* y ubíquela donde desea que comience la curva . Mantenga presionado el botón del mouse. El primer punto ancla aparecerá y el puntero de la herramienta Pluma cambiará a una forma de punta de flecha sólida. Arrastre para fijar la cuesta del segmento de curva que se esta creando. Por lo general, extienda la línea de dirección un tercio de la distancia al próximo punto ancla. Suelte el botón del mouse. El primer segmento no será visible hasta que se dibuje el segundo punto ancla. Ubique nuevamente la herramienta Pluma donde desea terminar el segmento, y para dar forma a la curva puede seguir una de las siguientes opciones:

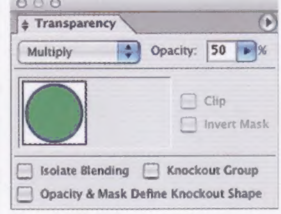
►►► Para crear una curva en forma de C, arrastre el puntero en dirección opuesta a la línea de dirección previa. Suelte el botón del mouse.

►►► Para crear una curva en S, arrastre el puntero en la misma dirección a la línea de dirección previa. Suelte el botón del mouse.

Puede continuar arrastrando la herramienta de Pluma desde diferentes posiciones para crear puntos adicionales suaves.

►► **Dibujar un segmento de línea recto seguido de un segmento curvo:** Utilizando la herramienta *Pluma*, haga clic en dos ubicaciones diferentes para crear un segmento recto. Ubique la herramienta Pluma sobre el punto final del segmento. Un ícono de *Cambiar Punto Ancla*, aparecerá próximo a la herramienta Pluma cuando se posicione correctamente. Arrastre para crear una línea de dirección y ajuste la cuesta del segmento de curva ha crear. Suelte el botón del mouse. Ubique la herramienta *Pluma* donde se desea crear el punto final del segmento curvo, y arrastre para completar la curva. Suelte el botón del mouse.

►►► TRABAJANDO CON TRANSPARENCIAS, DEGRADADOS Y PATRONES



► **Transparencias:** Se puede añadir transparencia a un trabajo de línea variando el grado de transparencia del relleno o borde de un objeto, grupo de objetos, o una capa. El valor 100% de opacidad representa un estado sólido, mientras que el 0%, completamente transparente. Cuando se disminuye la opacidad de un objeto, el que se encuentra debajo se vuelve visible a través de la superficie del objeto. Utilizando los comandos en la paleta *Transparencia*, se pueden crear efectos especiales, como acentuar los colores subyacentes o crear transparencias o mezclas graduales.

►► **Modos de Mezcla:** Permiten variar la forma en que los colores de un objeto se mezclan con los colores subyacentes. La terminología utilizada cuando se visualiza un efecto de modo de mezcla, es la siguiente:

►►► Color de Mezcla, es el color original del objeto, grupo o capa seleccionada.

►►► Color Base, es el color subyacente.

►►► Color Resultante, es el color que se obtiene desde la mezcla.

Los modos de mezcla proporcionados por Illustrator son los siguientes:

►► **Normal.** Pinta la selección con el color de mezcla, sin interaccionar con el color base. Es el modo por defecto.

►► **Oscurecer.** Multiplica el color base por el color de mezcla. El color resultante es siempre más oscuro. Multiplicar cualquier color con negro, produce siempre un color negro. Multiplicar cualquier color con blanco, no produce cambio alguno.

►► **Quemado de Color.** Oscurece el color base para reflejar el color de mezcla. Mezclar con blanco no produce cambio alguno.

►► **Aclarar.** Selecciona el color base o de mezcla más claro como el color re-

►►► TRABAJANDO CON TRANSPARENCIAS, DEGRADADOS Y PATRONES

sultante. Las áreas más oscuras que el color de mezcla son reemplazados. Las áreas más claras que el color de mezcla no sufren cambios.

►► **Pantalla.** Multiplica el inverso de los colores mezcla y base. El color resultante es siempre un color más claro. Utilizar un color negro no modifica el color. Utilizar el blanco produce color blanco.

►► **Color Dodge.** Aumenta el brillo del color base para reflejar el color de mezcla. Mezclar con negro no produce cambios.

►► **Recubrimiento.** Multiplica o trama los colores, dependiendo del color base. Los patrones o colores recubren el trabajo de línea existente, preservando las altas luces y las sombras del color base, mientras mezcla el color de mezcla para reflejar la luminosidad o sombras del color original.

►► **Luz suave.** Oscurece o aclara los colores, dependiendo del color de mezcla.

►► **Luz fuerte.** Multiplica o trama los colores, dependiendo del color de mezcla. El efecto es similar al brillo áspero de un proyector sobre la ilustración.

►► **Diferencia.** Substrae tanto el color de mezcla del color base o viceversa, dependiendo cual tiene el valor de brillo más alto. Mezclar con blanco invierte los valores del color base. Mezclar con negro no produce cambios.

►► **Exclusión.** Crea un efecto similar pero con menor contraste al modo Diferencia. Mezclar con blanco invierte los valores del color base. Mezclar con negro no produce cambios.

►► **Hue.** Crea un color resultante con la luminancia y saturación del color base y la gama del color de mezcla.

►► **Saturación.** Crea un color resultante con la luminancia y gama del color base y la saturación del color de mezcla. Pintar con este modo en un área sin saturación (grises), no produce cambios.

►► **Color.** Crea un color resultante con la luminancia del color base y la gama y saturación del color de mezcla. Se preserva los niveles de grises de la ilustración.

►► **Luminosidad.** Crea un color con la gama y saturación del color base y la luminosidad del color de mezcla. Este modo crea un efecto inverso al obtenido con el modo Color

► **Degradados y mezclas:** Dependiendo del efecto que se desea obtener, se puede utilizar los siguientes métodos para aplicar mezclas o degradados de color a objetos.

►► Para aplicar una mezcla gradual de colores, de la misma forma de aplicar cualquier color, cree un relleno de degradado. Puede utilizar la paleta *Degradados* para crear un color de degradado y aplicarlo al relleno de un objeto.

►► Para crear un objeto simple multicolor, en el cual los colores fluyan en diferentes direcciones y la transición sea suave desde un punto a otro, cree un objeto de acoplamiento. Puede utilizar la herramienta *Acoplar en Malla* (Mesh) o utilizar el comando *Crear Degradado Acoplado en Malla*, para convertir un objeto vectorial para crear un objeto de acoplamiento.

► **Patrones:** Para crear un patrón, se debe crear primero una ilustración que se desee usar como patrón, y arrastrarla luego a la paleta *Swatches*, o utilizar el comando *Definir Patrón*. Se pueden utilizar trazados, trazados compuestos, acoplamientos, imágenes Bitmap incrustadas, máscaras de recorte o textos con rellenos sólidos. Se debe tener cuidado al escoger el uso de los patrones, ya que si un patrón fue diseñado para rellenar un objeto, difieren de los patrones diseñados para se aplicados sobre un trazado con la paleta Brochas.



►►► MEJORANDO LA APARIENCIA DE LOS OBJETOS

Los atributos de apariencia son propiedades que afectan la forma de visualizar un objeto, sin alterar su estructura subyacente. Se incluyen como atributos de apariencia los rellenos, bordes, transparencias y efectos.

Los filtros realizan cambios permanentes al objeto, por otro lado los efectos no modifican el tamaño original del archivo, los puntos ancla y/o la forma de trazado, solo la manera de visualizarlo.

► **Para aplicar un filtro o un efecto, se debe realizar lo siguiente:**

►► Para aplicar un filtro o efecto a un objeto o grupo, seleccione el objeto o grupo.

►► Para aplicar un filtro o efecto a una capa, hago clic sobre el ícono de capa de destino en la paleta *Capas*.

►► Para aplicar un filtro o efecto a un atributo específico de objeto, como un borde o relleno, seleccione el objeto, y luego seleccione el atributo en la paleta *Apariencia*.

►► Para añadir un efecto a un estilo gráfico, deseleccione toda la ilustración, y luego seleccione un estilo gráfico de la paleta *Estilos•Gráficos*.

► **Una vez seleccionado el destinatario del filtro o efecto, realice una de las siguientes acciones:**

►► Escoja un comando desde el menú *Filtro* o *Efecto*.

►► Para aplicar el filtro o efecto y ajustar el último utilizado, escoja *Filtro•Aplicar (nombre del filtro)* o *Efecto•Aplicar (nombre del efecto)*.

►► Para aplicar el último filtro o efecto utilizado, escoja *Filtro•(nombre del filtro)* o *Efecto.(nombre del efecto)*.

Si aparece un cuadro de diálogo, especificar los ajustes.

► **Para obtener una vista previa de los resultados, puede hacer una de las siguientes acciones en el cuadro de diálogo emergente:**

►► Si está disponible, seleccione la opción *Vista Previa*.

►► Si una imagen con la vista previa aparece en el cuadro de diálogo, se puede arrastrar en la caja de vista previa, para especificar un área dentro de la imagen.

►► Presione *Ok* para aplicar el comando seleccionado.

►►► GRABANDO LA ILUSTRACIÓN

En Illustrator se puede grabar en cuatro formatos de archivos básicos: AI (Adobe Illustrator), Pdf (Formato de Documento Portátil), EPS (PostScript Encapsulado), y SVG (Gráficos Vectoriales Escalables).

Para los formatos Pdf y SVG, se debe tener especial cuidado de seleccionar la opción *Preservar Capacidades de Edición del Illustrator*, para preservar toda la información de Illustrator dentro del documento al momento de reabrir el archivo.

Se puede utilizar los siguientes comandos para grabar una ilustración:

► *Archivo•Grabar:* Guarda los cambios hechos en el archivo actual.

► *Archivo•Grabar Como:* Guarda los cambios hechos en un archivo diferente.

► *Archivo•Grabar una Copia:* Crea una copia idéntica al archivo, manteniendo activo el archivo original.

► Para crear un archivo compatible con las versiones anteriores de Illustrator, se debe utilizar el comando *Exportar* y escoger el formato de archivo *Legacy Illustrator*, pero no se soportarán ciertas características, como degradados, capas y transparencias.

Para exportar la ilustración a un formato no nativo, si esta incluye transparencia, escoja *Archivo•Ajuste de Página*, y escoja *Transparencia de la persiana*. Luego seleccione un ajuste para acoplar las transparencias y haga clic en *Ok*. Seleccione *Archivo•Exportar*. En el cuadro de diálogo, seleccione la ubicación de destino del archivo, ingrese el nombre del archivo, y escoja un formato de la persiana *Grabar como* o *Formato*. Los formatos de archivos soportados por el comando Exportar, son los siguientes: AutoCAD Drawing (DWG) y AutoCAD Interchange File (DXF), Bitmap (BMP), Enhanced Metafile (EMF), Graphics Interchange (GIF), JPEG (JPG), Macintosh PICT (PIC), Macromedia Flash (SWF), Photoshop (PSD), Portable Network Graphics (PNG), Targa (TGA), Tagged-Image File (TIFF), y Windows Metafile (WMF).

► DIRECTOR: BERNARDO ROCA REY MIRÓ QUESADA ► EDITORA: FRANCA CAVASSA ► EDITORA ADJUNTA: MELISA OSORES ► DESARROLLO: PEDRO LÉVANO ► GERENTE COMERCIAL: AUGUSTO TOWSEND ► GERENTE DE PRODUCTO: RENZO MARIÁTEGUI ► JEFE DE PRODUCTO: PAOLA CORNEJO ► COORDINACIÓN: DORA NIQUEN ► EDITORA DE DISEÑO: CLAUDIA BURGA-CISNEROS ► DISEÑO: VERUZKA NORIEGA ► DIAGRAMACIÓN: GERARDO CRISTÓBAL ► EDICIÓN, PREPRENSA E IMPRESIÓN: EMPRESA EDITORA EL COMERCIO S.A., PERÚ, AÑO 2004